

URWPGSim2D1.1.105.10713

RC1（兰州比赛版）对 Beta 的修正

V 1.0 Revised 20110810



北京大学智能控制实验室

作者：李佑兵 liyoubing@pku.edu.cn

2011年7月13日发布 URWPGSim2D1.1.105.10713 Beta 后，各参赛队伍在编写策略测试的过程中，陆续发现一些小 bug，虽不影响正常比赛，但还是有必要修正；另外，屏幕录像功能，有必要实现。

2011年8月10日发布 URWPGSim2D1.1.105.10713 RC1，解决前述问题。1.1.105.10713 RC1 相对 1.1.105.10713 Beta 的变化如下。

1. 修正“抢球大作战”项目交换半场后，球门柱颜色没有交换的 bug。
2. 修正“水球 3VS3”、“强求大作战”两个项目特有变量 CompetitionPeriod 没有传递，其值始终为 0 的 bug；修正后，正常比赛阶段，其值为 0，制胜球阶段其值为 3。
3. 修正“水球 3VS3”项目重新启动或进行过程中发生进球导致场景复位后，犯规状态没有清除的 bug。
4. 解决平台不能在 64 位系统下运行的问题。将 URWPGSim2D 相关所有 VS2008 Project 属性中的“生成→目标平台”均设为“x86”重新生成，即无论在 32 位系统还是 64 位系统，URWPGSim2D 都将采用 32 位模式运行，而不是默认的自适应模式（Microsoft.XNA.Framework.dll 这个依赖项不能自适应，只能在 32 位模式下运行）。
5. 在界面 Field 选项卡，FieldSetting 区域增加“水波效果（WaveEffect）”开关；选中/不选“Enable”复选框开启/关闭水波效果。
6. 增加屏幕录像功能。URWPGSim2DServer 主窗口激活状态下，Alt+V 快捷键调用屏幕录像程序并设置好默认录像参数（只需再敲一次回车键即可开始录像）或结束录像并关闭已经打开的屏幕录像程序（若屏幕录像程序已经被关闭则弹出提示）。